

**Subiect - Proba de proiect**

**100 puncte**

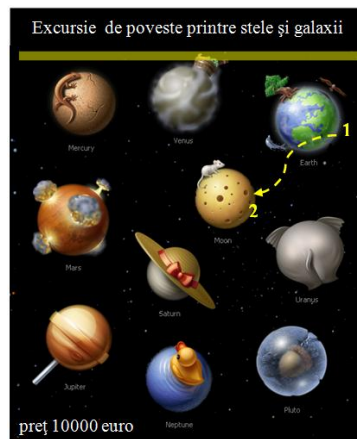
Notă:

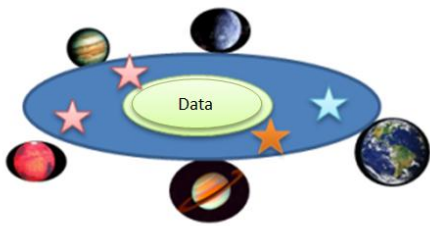
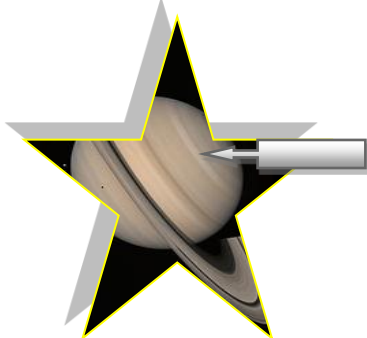

Toate resursele necesare le găsiți în folderul **Resurse** din folderul **CLS\_9\_SUBIECT\_PROBA\_DE\_PROIECT** aflat pe desktop. Pe desktop veți crea un folder cu denumirea **PROBA\_PROIECT\_XXX**, în care XXX este numărul de identificare în concurs (ID-ul de concurs). În acest folder veți salva toate fișierele/obiectele create de voi, conform cerințelor. Fișierele/obiectele salvate în afara acestui folder nu vor fi punctate.

Ne imaginăm că suntem în anul 2113 și tema ”Timp și spațiu” o abordăm sub forma unei povești: **Miruna și Matei pleacă într-o excursie în spațiul cosmic. Cu ajutorul unei rachete vizitează câteva dintre planetele sistemului nostru solar. În timpul excursiei fotografiază și filmează planete, nave, extraterestri, astronauți și la întoarcere doresc să realizeze un film.**

Sarcina voastră este să-i ajutați să creeze acest film care să prezinte excursia, utilizând fișierele din folderul **Resurse** și cele create de voi. Filmul va conține și informații legate de: Titlu, Regizor (nume fictiv), Autor (ID-ul concurentului), Temă, etc. urmărind îndeplinirea următoarelor cerințe:

Nr.crt.	Cerința	Punctaj												
1.	<p><b>Afiș publicitar</b></p> <p>Cu ajutorul soft-ului avut la dispoziție (editare imagini, tehnoredactare) creați un afiș de promovare a excursiei, cu toate informațiile legate de <b>traseu, durată, preț</b>. Un model orientativ incomplet (nu îl copiați) aveți în imaginea alăturată.</p> <p>Veți utiliza o culoare sau o imagine de background din folderul <b>Resurse</b>, veți crea <b>un slogan</b>, veți utiliza imaginile planetelor: Pământ, Marte, Jupiter, Saturn, Neptun, din folderul <b>Resurse</b>, și veți indica traseul propus pentru excursie prin trasarea lui (punctat), planetele propuse spre a fi vizitate vor fi numerotate. Pe afiș în dreptul fiecărei planete va fi precizat și numele acesteia. Planetele vor fi vizitate exact în ordinea în care au fost enumerate punctul final fiind tot planeta Pământ, revenirea realizându-se prin parcurgerea aceluiași traseu dar în sens invers. Fișierul va fi salvat cu numele <i>excursie.docx</i>.</p>	20												
2.	<p><b>Naveta spațială</b></p> <p>Cu ajutorul aplicației <b>Word</b> realizați desenul navei spațiale cu care au călătorit cei doi copii. Puteți utiliza ca model <b>orientativ</b> unul dintre fișierele imagine racheta1, racheta2, racheta3 din folderul <b>resurse</b>. Pe naveta spațială veți scrie textul M&amp;M. Toate obiectele utilizate în desen vor fi grupate la final într-un singur obiect. Fișierul îl veți salva cu numele <i>desen_naveta.docx</i>. Cu ajutorul instrumentului de decupare veți decupa și salva imaginea navei spațiale într-un fișier cu numele <i>nava.jpg</i>.</p>	10												
3.	<p><b>Cronometru stelar</b></p> <p>La plecarea lor de pe planeta Pământ se descoperise că o unitate astronomică are 149.597.870.700 de metri. Notăm cu <i>ua</i> această valoare. Știm că naveta spațială M&amp;M era foarte rapidă, adică se deplasa cu o unitate astronomică în 11 zile. Cunoaștem distanțele dintre planete exprimate în <i>ua</i>.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Pământ</td><td>Marte</td><td>11,5 ua</td></tr> <tr> <td>Marte</td><td>Jupiter</td><td>10,2 ua</td></tr> <tr> <td>Jupiter</td><td>Saturn</td><td>14,3 ua</td></tr> <tr> <td>Saturn</td><td>Neptun</td><td>7,5 ua</td></tr> </tbody> </table>	Pământ	Marte	11,5 ua	Marte	Jupiter	10,2 ua	Jupiter	Saturn	14,3 ua	Saturn	Neptun	7,5 ua	15
Pământ	Marte	11,5 ua												
Marte	Jupiter	10,2 ua												
Jupiter	Saturn	14,3 ua												
Saturn	Neptun	7,5 ua												



	<p>Miruna și Matei au plecat în excursie la data de 23.03.2113 și au parcurs traseul: Pământ – Marte – Jupiter – Saturn – Neptun și retur. Realizați un desen cu numele <i>cronometru stelar</i> (aveți un model în imaginea alăturată dar nu trebuie să îl copiați). În desen se vor regăsi imaginile planetelor vizitate (aceste imagini trebuie prelucrate cu ajutorul instrumentelor specifice) și un text care să reprezinte, după efectuarea calculelor cu ajutorul aplicației <i>Calculator</i>, data calendaristică (zi, lună, an) la care s-au întors pe planeta Pământ. Fișierul imagine va fi salvat cu numele <i>cronometru_stelar.jpg</i>.</p>		
4.	<p><b>Astronauți</b></p> <p>Cu ajutorul aplicației <i>Paint</i> personalizați două dintre fișierele imagine: astronaut1, astronaut2, astronaut3, astronaut4, astronaut5, astronaut6 (la alegerea voastră) pentru a obține imaginile celor doi copii-astronauți. Aceste noi imagini le veți salva cu numele: <i>miruna.jpg</i> și <i>matei.jpg</i>.</p>		10
5.	<p><b>Poarta stelară</b></p> <p>Din cele patru planete vizitate copiii au ales să aterizeze numai pe una dintre ele (planeta Marte). Pentru a ateriza trebuia să intre pe poarta stelară doar dacă introduceau codul corect. Codul, de forma XX.XXX.XXXX se putea obține astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• primul grup XX reprezenta cel mai mare număr par de 2 cifre</li> <li>• al doilea grup XXX reprezenta numărul de zile ale anului 2200</li> <li>• al treilea grup XXXX reprezenta aria porții stelare măsurată în hectare<sup>2</sup> știind că ea măsoară 10000000 m<sup>2</sup>.</li> </ul> <p>Codul trebuia scris în interiorul cheii-săgeată din dreapta porții stelare.</p> <p>Realizați poarta stelară din imagine pentru planeta Marte (în imagine aveți planeta Saturn), scrieți codul corect și salvați imaginea obținută cu numele <i>poarta_stelara.jpg</i>.</p>		5
6.	<p><b>Scena întâlnirii cu extratereștri.</b></p> <p>Pe planeta Marte, Miruna și Matei s-au întâlnit cu patru extratereștri bucuroși să primească oaspeți pe planeta lor. Veți desena un steag ce va conține imaginea unui smiley happy, steag cu care copii se vor prezenta în fața extratereștrilor, iar steagul va fi salvat cu numele <i>steag.jpg</i>. Apoi veți realiza o scenă a întâlnirii cu ajutorul imaginilor <i>extraterestru.jpg</i>, <i>planeta_marte.jpg</i> sau <i>planeta.jpg</i>, precum și a altor imagini din folderul resurse pe care credeți că le puteți utiliza. Veți personaliza (culoare diferită, însemne speciale, etc) imaginea <i>extraterestru.jpg</i> (un exemplu de personalizare parțială aveți în imaginea alăturată) astfel încât să creați alte patru imagini diferite ale extratereștrilor, imagini pe care le veți utiliza în realizarea scenei întâlnirii. Scena întâlnirii va conține la final imaginile cu cei doi copii astronauti <i>miruna.jpg</i> și <i>matei.jpg</i>, imaginea steagului <i>steag.jpg</i>, și imaginile celor patru extratereștri, toate acestea fiind plasate pe una din cele două imagini precizate anterior <i>planeta_marte.jpg</i> sau <i>planeta.jpg</i> și prelucrate astfel încât să nu se observe că nu fac parte din imaginea respectivă.</p>		10

7.	<p><b>Careul magic</b></p> <p>Miruna și Matei le-au propus noilor prieteni un joc logic de tip careu. În careul desenat pe nisip extraterestrii verzi și mov trebuiau să fie așezați astfel încât atât pe linii cât și pe coloane să existe exact doi extraterestri verzi.</p> <p>Sarcina voastră este să construiți acest careu în aplicația Word, să îl rezolvați și să salvați documentul cu numele <i>careul_magic.docx</i>. În rezolvarea careului nu se vor lua în considerare coloanele care nu au continuitate pe căsuțe.</p>		5
8.	<p><b>Stația spațială</b></p> <p>La întoarcerea pe planeta Pământ Miruna și Matei au întâlnit o stație spațială pe care au fotografiat-o dar nu în întregime, ci pe bucăți. Potiviți imaginile din folderul <i>statia_spatiala</i> pentru a obține imaginea de ansamblu din fișierul <i>rezultat_ansamblu_statie.jpg</i>. Combinarea imaginilor o veți realiza cu ajutorul instrumentelor specifice din aplicația Word. La final veți grupa cele șase imagini pentru a obține un singur obiect și veți salva fișierul cu denumirea <i>stația_spatiala.docx</i>.</p>		5
9.	<p><b>Excursie în spațiul cosmic</b></p> <p>Veți realiza un film ce va prezenta excursia celor doi copii - astronauți urmărind toți pașii din cerințele anterioare. Filmul va conține, în ordine cronologică, informațiile și imaginile create anterior. Atașați filmului final și unul din fișierele <i>sunet1.mp3</i> respectiv <i>sunet2.mp3</i>, existente în folderul <b>Resurse</b>. Nu treceți informații despre numele și prenumele vostru în film. Utilizați numai ID-ul de concurs. Salvați filmul cu numele <i>excursie.wmv</i> ca fișier Windows Media Video.</p>		20

Timp de lucru 3 ore.

**Barem de corectare și evaluare a produsului final (filmul Excursie în spațiul cosmic)**

<b>Excursie în spațiul cosmic</b>	Succesiune cronologică de prezentare a informațiilor	2
	Încadrare sunet	2
	Claritatea informațiile legate de: Titlu, Regizor (nume fictiv), Autor (ID-ul concurentului), Temă	3
	Utilizare diacritice	3
	Elemente de design și cromatică	5
	Creativitate	5
<b>TOTAL PUNCTAJ EXCURSIE ÎN SPAȚIUL COSMIC</b>		<b>20</b>